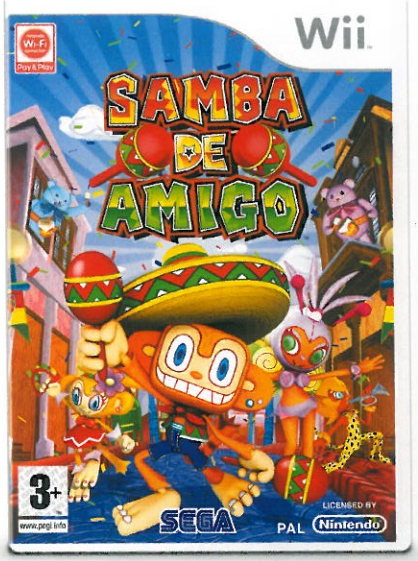
RVL-RSVP-ESP

PRUEBA OTRO FANTÁSTICO JUEGO DE SEGA



Wii™

RRSVPESP1M

SEGA PASS

¡REGISTRA TU COPIA DE SAMBA DE AMIGO™ YA!
Y CONSEGUIRÁS GRATIS:

- *PREFERENCIA PARA PROBAR DEMOS*
- *PRIORIDAD PARA VER VÍDEOS Y MINIJUEGOS*
- *PROBAR BETAS DE JUEGOS*
- *LAS ÚLTIMAS NOVEDADES Y MUCHO MÁS...*

REGÍSTRATE GRATIS EN WWW.SEGA.ES/REGISTRO

© SEGA. SEGA, the SEGA logo, Sonic the Hedgehog, Sonic Unleashed and SAMBA DE AMIGO are either trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.

SEGA Europe Ltd.,
27 Great West Road, Brentford,
Middlesex, TW8 9BW
PRINTED IN GERMANY

SEGA®
www.sega.es

Wii™

SONIC UNLEASHED™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

SEGA®

Art.-Nr. RRSVPESP1M 1008/DL

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU NINTENDO SYSTEM.

Original Nintendo Seal of Quality™

IMPORTANTE: Lee con atención el manual de precauciones que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®. Dicho manual incluye información de seguridad importante.

Compatible con 50 Hz 60 Hz

ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON LOS MODOS 50 Hz (576i) Y 60 Hz (480i).

Compatible con EDTV/HDTV

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA ÍNDOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Inicio

Inserta el disco de SONIC UNLEASHED™ en la ranura para discos de la consola Wii™. La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A. La **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** también aparecerá si se introduce el disco de Wii cuando la consola Wii está encendida.

Apunta al **Canal Disco** en la **pantalla del menú de Wii** y pulsa el Botón A.

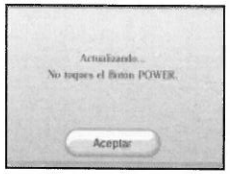
Se mostrará la **pantalla del canal**. Selecciona COMENZAR y pulsa el Botón A.

Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Comprueba que tienes la correa bien puesta y pulsa el Botón A. Comenzará la película de introducción.

Actualización de la consola Wii™

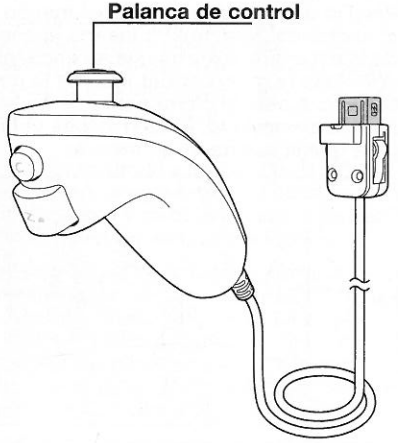
La primera vez que insertes el disco en la consola, se comprobará si está actualizada. Si no lo está, aparecerá la **pantalla de actualización de la consola Wii**. Selecciona ACEPTAR para continuar.

La consola Wii debe tener la última actualización para que funcione el juego.



Posición neutra del Nunchuk™

NOTA: Si la palanca de control del Nunchuk se mantiene inclinada al encender la consola o al conectar el Nunchuk al mando, esa posición pasará a ser su nueva posición neutra, lo que podría causar problemas de control durante el juego. Para restablecer la posición neutra original, suelta la palanca de control para que vuelva a la posición natural y luego mantén pulsados a la vez los Botones A, B, + y – del mando de Wii durante 3 segundos.

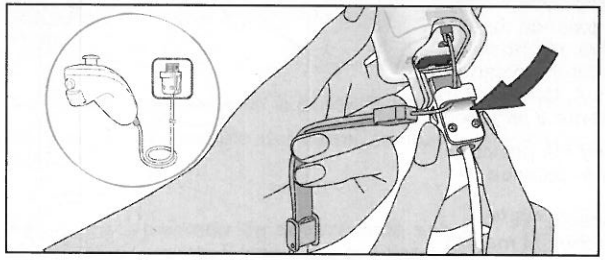


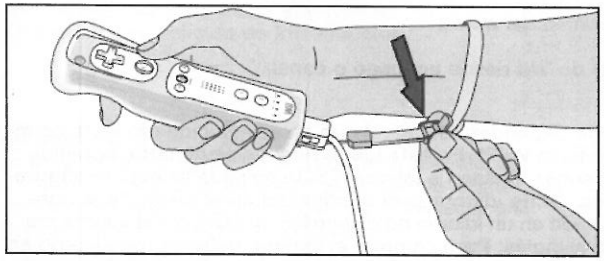
Para evitar modificar la posición neutra, no toques la palanca de control cuando:

- enciendas la consola Wii™;
- conectes el Nunchuk al mando de Wii;
- entres en algún canal del **menú de Wii** o
- vuelvas al **menú de Wii** desde un juego o canal.

El idioma del juego dependerá de aquel que esté seleccionado en la configuración de la consola Wii™. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés, italiano e japonés. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en un idioma no disponible en el juego, el idioma predeterminado será el inglés. Para cambiar el idioma, deberás modificarlo en la configuración de tu consola Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener información al respecto.

PRECAUCIÓN: USA LA CORREA DEL MANDO DE Wii
Pasa la cuerda de la correa del mando de Wii a través del pasador del conector del Nunchuk™. Inserta el conector del Nunchuk en el conector de la extensión externa que se encuentra en la parte inferior del mando de Wii. Pasa la mano por el lazo de la correa y sujeta el mando de Wii con firmeza. Ajusta el cierre para que no se suelte la correa, pero sin que te apriete demasiado. El cierre debe estar solo lo bastante ajustado como para que la correa no se mueva.





PRECAUCIÓN: Agarra siempre firmemente el mando de Wii y el Nunchuk. Para evitar que se te escape el mando, usa siempre la funda del mando de Wii (RVL-022) y la correa; de lo contrario podrías dañar el mando o cualquier objeto que haya a tu alrededor, o incluso causar lesiones a otras personas. La funda del mando de Wii protegerá el mando en caso de que se caiga o salga disparado accidentalmente. Antes de ponerte a jugar, asegúrate de que guardas suficiente distancia con las personas y objetos que te rodean. Si tienes las manos húmedas o sudorosas, deja de jugar y sécatelas antes de continuar. El mando de Wii detecta incluso los movimientos más ligeros, así que no es necesario moverlo de manera brusca ni violenta.
Asegúrate de conectar el Nunchuk como se muestra. Pasa la cuerda de la correa del mando por el pasador del conector del Nunchuk para evitar que este se suelte del conector de la extensión externa del mando de Wii y golpee a alguna persona u objeto.
ADVERTENCIA: Este producto no es apto para niños menores de 36 meses. La correa del mando de Wii podría enrollarse en el cuello.

Modo 60 Hz (480i)

Compatible con 50Hz 60Hz

Muchas personas no conocen la diferencia entre los modos 50 y 60 Hz, pero, dado que la mayoría de los televisores modernos son compatibles con la señal de 60 Hz, merece la pena que descubras si tu televisor también lo es. El hercio (Hz) es una unidad de medida relacionada con el número de imágenes por segundo que puede reproducir un televisor.

Una señal de 50 Hz genera 25 imágenes por segundo y una de 60 Hz, 30. Aunque no parezca un gran cambio, la diferencia en pantalla es notable. A 60 Hz, las imágenes se ven con menor parpadeo y se obtiene una velocidad de juego óptima, todo lo cual te ayudará a disfrutar aún más del juego.

La consola Wii™ tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para cambiarlo y activar el modo 60 Hz (480i), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. No obstante, algunos televisores, sobre todo los antiguos, no permiten reproducir el modo 60 Hz (480i), y por ello ciertos jugadores podrían tener problemas al usar este modo en sus televisores. Para saber si tu televisor es compatible con el modo 60 Hz (480i), consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante.

Si al activar el modo 60 Hz (480i) la pantalla aparece en blanco o con la imagen distorsionada, es probable que tu televisor no sea compatible con este modo. Para cambiarlo de nuevo, pulsa RESET en la consola Wii a la vez que pulsas abajo en la cruz de control del mando, y la consola se reiniciará en el modo 50 Hz (576i). Para obtener más información sobre el ajuste del tipo de televisor, consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii.

No olvides que, si utilizas el cable RGB (RVA)-Euroconector de Wii (RVL-013) (se vende por separado) con un televisor con entrada RGB compatible con el modo 60 Hz (480i), o bien el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) con un televisor con entrada de vídeo por componentes, obtendrás imágenes de una extraordinaria nitidez.

Modo EDTV/HDTV (480p): exploración progresiva

Compatible con EDTV/HDTV

El modo EDTV/HDTV (480p) utiliza un sistema de exploración progresiva de imágenes que permite ver y disfrutar de los juegos con una extraordinaria calidad. Las imágenes son más nítidas y la velocidad de juego óptima, todo para que tu experiencia sea realmente inolvidable.

No obstante, tal vez no puedas ver el juego en este modo debido al televisor o al cable que utilizas. Para saber si tu televisor es compatible con el modo EDTV/HDTV (480p) de exploración progresiva, consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante. Antes de usar este modo, asegúrate de utilizar el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) y de activar el modo de exploración progresiva en tu televisor.

La consola Wii™ tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para activar el modo EDTV/HDTV (480p), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para saber cómo hacerlo.

Gracias por adquirir Sonic Unleashed™. Ten en cuenta que este juego está diseñado para su uso en Wii™. Asegúrate de leer este manual antes de empezar a jugar.

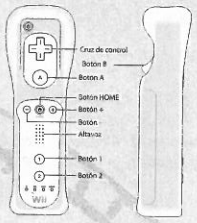
SONIC UNLEASHED™

ÍNDICE

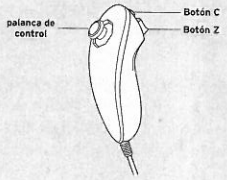
CONTROLES 7
PRÓLOGO 8
PERSONAJES 9
EMPEZAR UNA PARTIDA 10
MODO DE JUEGO 11
GARANTÍA 26
SERVICIO AL CLIENTE 27
NOTAS LEGALES 28

CONTROLES

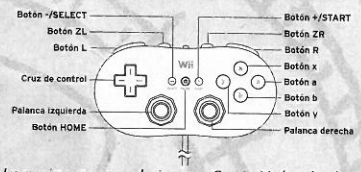
Mando de Wii



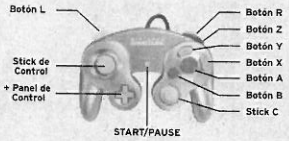
Nunchuk



Mando clásico



Mando de Nintendo GameCube



La mejor manera de jugar a Sonic Unleashed es en modo Nunchuk (mando de Wii + Nunchuk), pero también puedes jugar con un mando clásico y con el mando de Nintendo GameCube. Si vas a jugar con un mando clásico, conéctalo al mando de Wii; para usar el mando de Nintendo GameCube, conéctalo al puerto del mando 1 de Nintendo GameCube. Después, en la pantalla de Opciones, selecciona Opciones del mando y elige el estilo de mandos que prefieras.

CONTROLES DEL MENÚ

De ahora en adelante en este manual, para hacer referencia al mando de Nintendo GameCube, se usará el término "Mando".

	Modo Nunchuk	Mando clásico	Mando
Seleccionar	Puntero*	Palanca izda.	Stick de Control
Aceptar	Botón A	Botón a	Botón A
Cancelar	Botón B	Botón b	Botón B

*En algunos menús también podrás usar la **palanca de control** o la **cruz de control** para realizar tus selecciones cuando estés en modo Nunchuk.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el **Botón +** durante las fases de acción o en una entrada Gaia para poner el juego en pausa y acceder al menú de pausa. Elige una opción que cambiar en el menú. Pulsa el **Botón +** de nuevo o el **Botón B** (cancelar) para cerrar el menú de pausa (igual que Continuar):

Mando clásico	Mando
Botón +/START	START/PAUSE

Continuar . . . . . Cierra el menú de pausa y continúa jugando.

Reiniciar fase . . . . . Empieza la misión principal o la secundaria de nuevo.

Volver al mapa del mundo . . . . . Abandona la fase y vuelve a la pantalla del mapa del mundo. Esta pantalla no estará disponible hasta que la desbloquees.

PRÓLOGO

Un torbellino azul apareció de pronto ante la enorme flota de combate e inició un veloz camino de destrucción hacia la fortaleza donde aguardaba el Dr. Eggman. Sonic contenía ahora el poder de las Chaos Emeralds y se había transformado en Super Sonic, destrozando a su paso la preciada maquinaria del Dr. Eggman.

Sin embargo, sin ser consciente de ello, Sonic se había precipitado en la trampa más letal de Eggman hasta la fecha, la cual le dejó sin los súper poderes de Super Sonic, al tiempo que le arrebataba las Chaos Emeralds. El Dr. Eggman había previsto la transformación de nuestro erizo azul desde el principio y sabía que ésta era la ocasión ideal para apropiarse de las Emeralds.

Entonces, el Dr. Eggman, afianzado en su panel de control, cambió la polaridad de las Chaos Emeralds liberando la energía oscura que contenían. Esta energía formó un poderoso rayo que disparó hacia el planeta.

Con un terrible rugido, el mundo se resquebrajó en siete continentes que flotaban sobre el núcleo planetario y, tras toda esta destrucción, la colosal bestia Dark Gaia despertó de un larguísimo sueño. El Dr. Eggman planeaba usar a Dark Gaia para garantizarse la conquista del mundo.

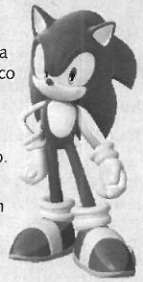
Sin embargo, Dark Gaia no fue la única entidad que fue liberada. Debido a su proximidad con las Chaos Emeralds cuando éstas expulsaban su energía oscura, Sonic empezó a sufrir los efectos de una nueva transformación. Sus músculos incrementaron su densidad, las garras se afilaron, los dientes se convirtieron en colmillos y su cuerpo se cubrió con una gran mata de pelaje. Sonic se había transformado en un erizo lobo.

El Dr. Eggman, por su parte, una vez conseguidos sus propósitos, no tuvo reparos en lanzar a la oscuridad del espacio a Sonic y a las gastadas Emeralds. Sonic se precipitó a toda velocidad hacia uno de los continentes de la ahora fragmentada superficie del planeta. Cuando cayó, produjo una gran explosión y descubrió una criatura con forma de diablo que no albergaba recuerdo alguno sobre su propia identidad. Nuestro azul amigo intuyó que aquello tenía que ver con su propia aventura y decidió acoger a aquella misteriosa criatura a la que llamó "Chip", a quien le encantaba comer postres.

Sonic se las tendrá que arreglar con su propia y misteriosa transformación y, además, deberá encontrar la manera de restaurar el planeta colocando a sus continentes en el lugar que les corresponde.

PERSONAJES

SONIC THE HEDGEHOG



Sonic es el erizo supersónico más rápido del mundo y aprecia la libertad y la vida por encima de todo. Es un erizo amable en el fondo, pero tiene un poco de mal pronto y no duda en meterse en serios problemas sin pensárselo ni un segundo manteniéndose íntegro hasta el final. Su personalidad es una mezcla de gentileza y ferocidad. Siempre ayuda cuando ve a alguien en apuros y hará todo lo que esté en su mano para erradicar el mal del mundo.

Lo que no soporta Sonic es el aburrimiento y quedarse de brazos cruzados, así que no te extrañe si le ves casi todo el tiempo afrontando el peligro y en pos de aventuras.

SONIC THE WEREHOG

A causa de las últimas excentricidades del Dr. Eggman, Sonic empieza a sufrir una enorme transformación física cuando se pone el sol, pero en su interior sigue siendo el mismo de siempre... o casi: Sonic the Werehog, todavía se la juega por sus amigos sin dudarlo un instante, pero la empresa de ayudar a su nuevo amigo a recuperar la memoria está muy influenciada por cierto sentimiento de culpa, pues no en vano todo el problema empezó tras su caída desde el espacio.

En su forma de erizo lobo, Sonic no es tan rápido como de costumbre, pero lo compensa con impresionantes técnicas de combate; sus brazos se alargan y le permiten llegar así a enemigos situados a una mayor distancia o alcanzar salientes alejados y barras a las que en su estado normal no podría llegar.

"CHIP"

Chip es una pobre criatura que lo único malo que ha hecho es estar en el sitio y momento equivocados y, como resultado de ello, perdió su memoria cuando Sonic cayó desde el espacio exterior. Por tanto, como no sabe ni quién es ni de dónde viene, decide unirse a Sonic en su aventura por el mundo e intentar reencontrar su propia identidad.

En este juego, Chip te servirá de guía y te ofrecerá diversas pistas.

DR. EGGMAN (ALIAS DR. ROBOTNIK)

Un malvado científico con un cociente intelectual de 300. Ha conseguido atraer a Sonic a una trampa terrible y despertar a Dark Gaia. ¿Tendrá tanto éxito al conquistar el mundo?

EMPEZAR UNA PARTIDA

Durante la demo pulsa el **Botón +** para acceder al menú principal. Elige una de las siguientes opciones:

Mando clásico Botón +/START	Mando START/PAUSE

EMPEZAR PARTIDA . . . . Inicia la partida.

OPCIONES . . . . . Cambia las opciones del juego. Ver más abajo para más detalles.

SELECCIONAR ARCHIVO

Cuando hayas elegido EMPEZAR PARTIDA, elige un archivo de juego, ya sea uno previamente existente o uno de los espacios de NO HAY DATOS DE JUEGO (ver más abajo). Si has elegido un archivo que ya existía, selecciona una de las opciones siguientes (o el icono del personaje para cambiarla):

EMPEZAR PARTIDA . . . . Empieza la partida con este archivo.

BORRAR . . . . . Borra el archivo seleccionado y vuelve a la pantalla SELECCIONAR ARCHIVO.

COPIAR . . . . . Crea un duplicado de los datos de juego. Elige el espacio de destino para la copia.

ATRÁS . . . . . Cancelar la selección y volver a la pantalla SELECCIONAR ARCHIVO.

DATOS DE JUEGO

Primero debes crear datos de juego para guardar tus progresos en la partida. Una vez hayas elegido un espacio vacío, se te pedirá que crees datos de juego. Elige OK y, después, un icono para señalar tus datos. Cuando hayas elegido un icono, elige OK para crear los datos de juego. Entonces volverás a la pantalla SELECCIONAR ARCHIVO, donde podrás seleccionar los datos recién creados y empezar a jugar con ellos.

El progreso en la partida se guardará automáticamente cuando vayas del Mapa del mundo a la pantalla de títulos, de una entrada de Gaia a un pueblo, cuando pases por una puerta lunar/solar/de estrella en una entrada de Gaia, cuando pases de una misión/fase a la pantalla de continuación y cuando salgas de la pantalla de "Objeto obtenido". Para guardar este juego se necesitan 3 bloques de espacio libre.

OPCIONES

Opciones de idioma . . . Elige el idioma que quieres utilizar para el juego: español, inglés, francés, alemán, italiano o japonés.

Opciones de audio . . . . Selecciona el tipo de audio que deseas entre mono, estéreo y Dolby Pro Logic® II.

Opciones del mando . . . Decide qué mandos utilizarás en el juego: mando de Wii + Nunchuk, mando clásico o mando de Nintendo GameCube.

Opciones de vibración . . Activa/desactiva la función de vibración (SÍ/NO).

MODO DE JUEGO

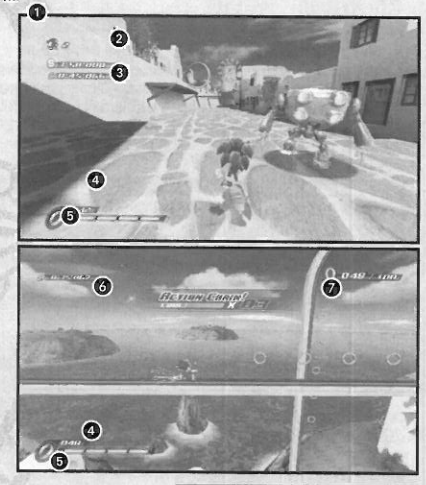
FASES DE ACCIÓN

Las fases de acción de Sonic Unleashed se dividen en dos tipos: fases diurnas, en las que juegas con Sonic the Hedgehog y fases nocturnas, en las que jugarás con Sonic the Werehog. Los estilos de juego son completamente diferentes para estos dos tipos principales de fase.

En cada fase de acción tendrás misiones que completar; éstas se dividen en dos tipos: misiones principales y misiones secundarias. Las principales se superan al llegar al Ring de la meta con un número de vidas determinado, mientras que en las misiones secundarias deberás realizar ciertas tareas (muchas son tutoriales para el manejo de los controles) dentro de un periodo limitado de tiempo. Tendrás que terminar una serie de misiones para poder superar la fase diurna/nocturna de cada zona. Si no lo consigues, deberás intentar la misión otra vez.

FASES DIURNAS: SONIC THE HEDGEHOG

Las fases diurnas se caracterizan por ser fases en las que la acción es predominante. Ésta se combinará con secciones en 3D y otras con la vista clásica en 2D. En muchas fases hay más de un camino para llegar al Ring de la meta.



1. Vidas restantes (sólo en misiones principales)
2. Tiempo límite (sólo en misiones principales)
3. Tiempo transcurrido (sólo en misiones principales)
4. Rings en tu poder
5. Indicador de impulso
6. Tiempo restante (sólo en misiones secundarias)
7. Rings conseguidos/necesarios (sólo en misiones secundarias)

Nota: la visualización de la pantalla dependerá de si estás jugando a una misión principal o a una secundaria. La visualización de la pantalla en misiones secundarias también puede cambiar.

VIDAS Y RINGS

Las vidas son el número de oportunidades que tienes para llegar al Ring de la meta (y superar la misión). Perderás una vida si te caes al vacío, te ahogas o si recibes daños cuando no tienes ningún Ring. Los Rings protegen a Sonic de ataques enemigos y objetos dañinos y, aun teniendo sólo un Ring, evitarás que Sonic pierda una vida. Perderás Rings cuando recibas daños.

Rings: uno de éstos (izquierda) o la suma mostrada en el interior (derecha).

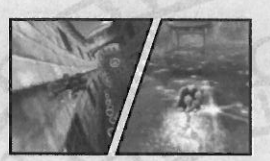
MOVERTE / FRENAR

Usa la **palanca de control** para manejar a Sonic en la dirección que desees. Sigue con la palanca en esa dirección y Sonic aumentará de velocidad gradualmente hasta la velocidad máxima. Ten en cuenta que la velocidad máxima de Sonic será mayor si consigues Rings. Mueve la palanca de control para frenar.

Mando clásico	Mando
Palanca izquierda	Stick de Control

CORRER POR MUROS/SOBRE EL AGUA

Sonic puede correr por una pared o un muro cuando cobra velocidad. Del mismo modo, puede deslizarse sobre el agua; pero, si bien sobre el agua podrás ajustar la dirección de Sonic, sobre los muros sólo podrás usar el paso rápido (ver más abajo) para cambiar de dirección cuando corras por un muro. Sonic se caerá si pierde velocidad, así que ten cuidado.



PASO RÁPIDO

Cuando estés corriendo, mantén pulsado el **Botón B** para pasar al modo en paso rápido. En esta modalidad, mueve la palanca de control ⬅/➡ (o ⬆/⬇ mientras corres para hacer que Sonic se desplace lateralmente a izquierda o derecha (o arriba o abajo) sin perder velocidad. Suelta el Botón B para desactivar el paso rápido. Esta acción no está disponible en las partes de la fase con vista lateral (en 2D).

Mando clásico	Mando
Botón L / Botón R	Botón L / Botón R

SALTO RÁPIDO/ATAQUE GIRATORIO

Pulsa rápidamente el **Botón A** para realizar un salto rápido y corto. Pulsa el **Botón A** para hacer un ataque giratorio, lo que permitirá que Sonic salte más alto. Si aterrizas sobre un enemigo o sobre un objeto que pueda romperse, infligirás daños.

Mando clásico	Mando
Botón b	Botón A

SALTO AL MURO

Salta hacia un muro. Cuando entres en contacto con él, pulsa la palanca de control en dirección opuesta hacia arriba y pulsa el Botón A; de esta manera, Sonic podrá escalar superficies estrechas y verticales. Esta maniobra es posible sólo en las partes de la fase en que juegas con vista lateral (2D).

Mando clásico	Mando
Botón b	Botón A

AGACHARSE/DESLIZARSE

Cuando estés quieto, pulsa el **Botón Z** para agacharte. Mientras lo mantengas pulsado, mueve la palanca de control en la dirección adecuada para hacer que Sonic camine agachado. Mientras se mueve hacia delante, pulsa el **Botón Z** para deslizarte. Estos movimientos son útiles en zonas con techos muy bajos.

Mando clásico	Mando
Botón y	Botón B

DERRAPE VELOZ

Cuando estés corriendo, mueve la **palanca de control** ⬅/➡ y pulsa el Botón Z. De este modo, conseguirás que Sonic haga giros cerrados sin perder mucha velocidad. Si realizas esta acción durante el tiempo suficiente, llenarás el indicador de impulso (ver más abajo) un poco.

Mando clásico	Mando
Botón y + palanca izquierda ⬅/➡	Botón B + Stick de Control ⬅/➡

ATAQUE TELEDIRIGIDO

Mientras estés en el aire, ya sea porque estés saltando, ya porque te des contra un muelle, aparecerá un cursor si hay algún enemigo o algún truco en la zona de alcance del ataque teledirigido de Sonic. **Mueve rápidamente el mando de Wii** y Sonic realizará dicho ataque en la dirección del cursor.

Mando clásico	Mando
Botón b / Botón x	Botón B / Botón X / Botón Y

ACCIONES EN CADENA

Si encadenas enemigos y ciertos trucos sucesivamente con un ataque normal o teledirigido, activarás acciones en cadena. Éstas llenan el indicador de impulso (ver más abajo) rápidamente.

ACELERÓN SUPERSÓNICO

Si hay un Ring al alcance del acelerón supersónico, **mueve rápidamente el mando de Wii** para hacer que Sonic acelere hacia él. Hacer esto con una serie de Rings, permitirá que Sonic alcance lugares a los que normalmente no puede llegar.

Mando clásico	Mando
Botón x	Botón X / Botón Y

IMPULSO SONIC

Si te queda al menos una unidad completa en el indicador de impulso (ver más abajo), **mueve rápidamente el mando de Wii** para acelerar a velocidades supersónicas por un periodo determinado de tiempo.

Mando clásico	Mando
Botón x	Botón Y

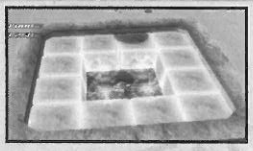
INDICADOR DE IMPULSO

Cuando empieces la fase, el indicador de impulso contendrá tres unidades vacías que podrás llenar de las siguientes maneras: consiguiendo Rings, realizando acciones en cadena (cuantas más cadenas, más unidades tendrá el indicador) o realizando un derrape veloz por un periodo determinado de tiempo (bonificación por derrape). Si consigues cierta cantidad de Rings, el número máximo de unidades aumentará en uno (hasta un máximo de seis unidades) si tienes el indicador al máximo. Si recibes daños, el número máximo de unidades se reducirá en una unidad (hasta tres unidades). Si usas el impulso Sonic, consumirás una unidad del indicador.

PISOTONES

Cuando estés saltando, pulsa el **Botón B** o el **Botón Z** para dar un pisotón sobre un objeto. Si lo haces sobre una superficie frágil, se romperá y Sonic podrá pasar a través de ella.

Mando clásico	Mando
Botón y	Botón B



INTERACCIÓN EN TIEMPO REAL

En ciertas situaciones deberás pulsar ciertos botones. Pulsa rápidamente los botones que veas en pantalla para avanzar. Si cometes un error, según la situación, podrías acabar perdiendo ventaja o incluso una vida.

PANTALLA DE RESULTADOS

Cuando llegues hasta el Ring de la meta en una misión principal, accederás a la pantalla de resultados. En ella se valorará tu actuación, entrarás en una clasificación y obtendrás medallas lunares: tres medallas por la clasificación S, dos la clasificación A y una por la clasificación B. Al completar una misión secundaria, obtendrás una medalla lunar.

Nota: puedes volver a intentar las misiones desde la pantalla del mapa del mundo (pág. 22). Recuerda que con las misiones principales, incluso si las vuelves a intentar y consigues una clasificación más alta, sólo recibirás el número de medallas que no obtuviste en el intento anterior.

MÁS TRUCOS Y OBJETOS

Raíl de deslizamiento
Salta sobre el raíl y Sonic se deslizará por él.

Rampas
Pisa sobre ellas para lanzarte al aire.

Panel de aceleración
Corre hacia él y Sonic será despedido hacia una dirección determinada mientras corre a una velocidad mayor de la habitual.

Ring de velocidad
Coge uno de éstos y Sonic se lanzará al aire.

Muelles
Si tocas uno, Sonic rebotará en una dirección determinada. Contra los muelles podrás usar el ataque teledirigido.

Grúa elevadora
Agárrala para que te suba. Contra las grúas podrás usar el ataque teledirigido.

Cápsulas de objetos
Estas cápsulas contienen objetos que podrás ver en la pantalla de Extras del mapa del mundo (pág. 23). La mayoría de estos objetos están en lugares difíciles de encontrar.

FASES NOCTURNAS: SONIC THE WEREHOG

En las fases nocturnas, Sonic usa sus nuevas habilidades para luchar contra enemigos y para explorar.

1. Vidas restantes
2. Tiempo transcurrido
3. Indicador de vitalidad
4. Indicador Unleashed
5. Número de combos
6. Mapa de zonas cercanas

VIDAS Y RINGS

En las fases nocturnas, las vidas se pierden de manera diferente. Sonic tiene un indicador de vitalidad y, cuando reciba daños, por ataque enemigo o por haber tocado objetos dañinos, perderá una porción del indicador. Cuando el indicador de vitalidad se vacíe por completo, Sonic perderá una vida. Nuestro héroe podrá recuperar vitalidad perdida consiguiendo Rings y orbes verdes (ver pág. 17). Ten cuidado con los fosos sin fondo y las aguas profundas. Si Sonic se cae (o se ahoga), perderá una vida instantáneamente.

MOVERSE/ACELERAR

Usa la **palanca de control** para mover a Sonic en la dirección adecuada. Si sigues con la palanca de control en la misma dirección, Sonic aumentará gradualmente su velocidad hasta llegar al máximo posible. Mueve la palanca de control en la misma dirección dos veces para dar un acelerón.

Mando clásico	Mando
Palanca izquierda	Stick de Control

SALTAR

Pulsa el **Botón A** para saltar. Pulsa el **Botón A** para volver a saltar mientras estés en el aire para realizar un salto doble.

Mando clásico	Mando
Botón b	Botón A

DEFENDERSE

Pulsa y mantén pulsado el **Botón Z** para defenderte frente a ataques enemigos. Podrás hacer que Sonic esquive y pueda escapar.

Mando clásico	Mando
Botón L	Botón B

COMBATES CONTRA ENEMIGOS

Cuando te encuentres con un grupo de enemigos, no tendrás otra opción que luchar contra ellos. Excepto en algunos casos, al entrar en combate, un campo de fuerza rodeará la zona alrededor del mismo, por lo que no podrás largarte hasta que hayas acabado con todos tus adversarios. El indicador de vitalidad de cada enemigo aparecerá cerca de éste. Cuando acabes con un adversario, recibirás orbes (pág. 17); uno, dos o tres dependiendo del tipo de enemigo.

ATAQUES

Para atacar a tus enemigos, **mueve rápidamente** cualquier mando: el **mando de Wii** para un ataque con el puño derecho, el **Nunchuk** para hacer un ataque con el puño izquierdo o los dos juntos para realizar un ataque con **los dos puños**. Puedes atacar en medio de un salto.

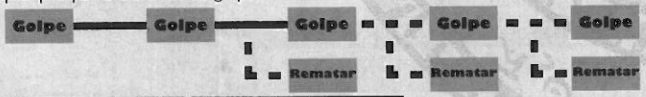
	Mando clásico	Mando
Ataque con puño derecho	Botón x	Botón R
Ataque con puño izquierdo	Botón y	Botón L
Ataque con los dos puños	Botón a	Botón L + Botón R

ATAQUE VELOZ

Ataca a tus enemigos con cualquiera de las dos manos mientras corres. Dejarás a tus enemigos aturdidos por un periodo de tiempo determinado permitiéndote infligir grandes daños.

COMBOS

Puedes realizar combos **moviendo rápidamente el mando de Wii y el Nunchuk de manera alterna.** Puedes empezar un combo con la mano que quieras para realizar combos diferentes. En la primera parte del juego, sólo podrás realizar combos de tres golpes (aunque el número de combos acumulará más). Pero a medida que transcurre el juego, las habilidades de Sonic irán mejorando (ver Resultados de orbes, pág. 19) y podrás incrementar el número de combos (hasta cinco). Sonic también aprenderá nuevas habilidades que le permitirán realizar golpes de gracia con las dos manos siempre que quiera tras el tercer golpe.



Mando clásico	Mando
Botón x ↔ Botón y	Botón L ↔ Botón R

WERE-WALLOP

A medida que Sonic adquiera puntos de experiencia (ver Resultados de orbes, pág. 19), acabará adquiriendo una nueva habilidad llamada Were-Wallop. Dales a tus enemigos con el Were-Wallop y lánzalos por el aire; luego continúa con otros ataques para obtener más puntos de experiencia. Puedes repetir el combo del Were-Wallop sucesivamente para conseguir aún más puntos de experiencia.

AGARRAR

Ponte enfrente de un objeto o un enemigo; pulsa y mantén pulsado el **Botón B** y Sonic lo agarrará. Suelta el botón y Sonic depositará el objeto/enemigo en el suelo.

Mando clásico	Mando
Botón R	Botón X

LANZAR

Cuando agarres un objeto o a un enemigo, **mueve rápidamente el mando de Wii** para lanzarlo.

Mando clásico	Mando
Botón b	Botón A

MODO UNLEASHED

Si te queda aunque sea un poquito en el indicador Unleashed, pulsa el **Botón C** para entrar en modo Unleashed. En este estado, la potencia de ataque de Sonic aumentará y los daños que reciba de ataques enemigos serán menores. Este indicador se agota con el tiempo y, cuando se agota, Sonic vuelve a su estado normal. El indicador Unleashed puede recargarse consiguiendo orbes azules (ver más abajo).

Mando clásico	Mando
Botón ZL / Botón ZR	Y Button

ORBES

Hay tres tipos de orbes que Sonic puede conseguir al derrotar a sus enemigos, o bien en contenedores de objetos. Los orbes verdes restauran el indicador de vida un poco. Los azules llenarán el indicador Unleashed. Los orbes rojos le brindarán puntos de experiencia a Sonic que contarán para mejorar sus habilidades (ver Resultados de fuerza de Dark Gaia, pág. 19).

ACCIONES PARA LAS QUE HAY QUE AGARRAR

Además de lanzar a enemigos y objetos, necesitarás usar la función de agarrar para otras acciones. Si mantienes pulsado el botón de agarrar, Sonic se colgará de las barras; suelta el botón y Sonic las soltará. Salta mientras mantienes pulsado el botón de agarrar y Sonic buscará y se agarrará a las siguiente barra. Aquí tienes algunos ejemplos:

Nota: as direcciones en que debes mover los controles aparecerán en pantalla.

BARRAS HORIZONTALES

Mueve rápidamente el mando de Wii y Sonic se balanceará y saltará en el momento adecuado. **Si mantienes pulsado el botón de agarrar, Sonic buscará y se agarrará automáticamente a la siguiente barra horizontal o vertical que encuentre a su alcance tras dar el salto.** Recuerda que en el modo clásico, y también si usas el mando de Nintendo GameCube, tan sólo agarrándote a la barra horizontal conseguirás que Sonic se balancee automáticamente.

BARRAS VERTICALES

Mueve rápidamente el mando de Wii y el Nunchuk de manera alterna para escalar. Suelta el botón de agarrar para descender; vuelve a pulsarlo para detenerte. Al saltar Sonic se soltará de la barra. ¡Ten cuidado cuando aterrices!

GIRAR ALREDEDOR DE BARRAS

Mueve el mando de Wii en círculos para mantener la velocidad; luego mueve la **palanca de control** en la dirección que desees y **salta.**

Mando clásico	Mando
Palanca izquierda *	Stick de Control*

*Mueve para empezar a girar.

SALIENTES

Hay algunos salientes a los que te puedes agarrar y quedarte colgado. En este estado puedes moverte de lado (←/→) o subir (↑) donde sea posible.

ABRIR UNA PUERTA

Sitúate enfrente de una puerta y pulsa el botón de agarrar y cogerás la puerta por su base. Luego, mientras mantienes pulsado el botón para acumular potencia, **mueve rápidamente el mando de Wii y el Nunchuk hacia arriba a la vez** para abrir la puerta. Si juegas en modo clásico, mantén pulsado el botón de agarrar y la puerta se abrirá automáticamente. Ten en cuenta también que no todas las puertas se abren así y que a veces tendrás que encontrar otra manera de abrirlas.

MOVER UNA PALANCA

Sitúate enfrente de una palanca y agárrala. Acumula potencia manteniendo pulsado el botón de agarrar y **mueve rápidamente el mando de Wii de izquierda a derecha** para mover la palanca. En modo clásico, o si usas el mando de Nintendo GameCube, mantén pulsado el botón de agarrar y la palanca se moverá.

MOVER MANIVELAS

Ponte enfrente de una manivela y agárrala. Mientras mantienes pulsado el botón de agarrar, haz girar la palanca de control para hacer que la manivela se mueva.

Mando clásico	Mando
Palanca izquierda	Stick de Control

CAMPOS DE FUERZA DE ENERGÍA OSCURA

En algunas fases, cuando llegues a una zona determinada, aparecerá un campo de fuerza que te bloqueará el paso. Deberás encontrar tres "llaves" para poder desactivarlo. El número de "llaves" encontradas aparecerá debajo del tiempo transcurrido, en la parte izquierda de la pantalla.

PANTALLA DE RESULTADOS

Al igual que en las fases diurnas, en la pantalla de resultados se evaluará tu actuación y se te concederán medallas solares en función de la misma.

TIEMPO RÉCORD: consigue batir el tiempo límite y contará para la clasificación.

RINGS: si superas la cantidad establecida, contará de cara a la clasificación.

FUERZA OBTENIDA: si superas la cantidad establecida de orbes rojos, contará de cara a la clasificación.

RESULTADOS DE FUERZA DE DARK GAIA

Tras la pantalla de resultados, accederás a la pantalla de Resultados de fuerza de Dark Gaia. Los orbes rojos que hayas conseguido en la fase se acumulan aquí y si, a medida que lo hacen, el número total supera cierta cantidad, ocurrirá una de las siguientes posibilidades: aumentará tu vitalidad, fuerza en combate, potencia de ataque o aprenderás una nueva habilidad. A medida que transcurre el juego, las fases se volverán cada vez más difíciles. Por lo tanto, asegúrate de encontrar tantos orbes rojos como puedas para mejorar las habilidades de Sonic rápidamente. Mueve la **palanca de control** ↑/↓ para ver cuántos has ganado o cuántos necesitas para mejorar.

Mando clásico	Mando
Palanca izquierda	Stick de Control

OTROS TRUCOS Y OBJETOS

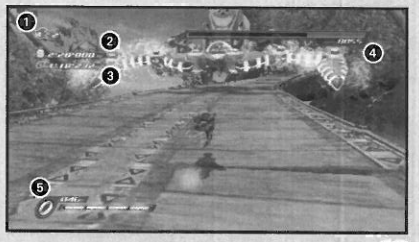
Interruptores
¡Si ves uno, intenta ponerte sobre él y a ver qué pasa!

Cápsulas con objetos
Estas cápsulas contienen orbes (rojos o azules) u objetos. La mayoría están en sitios difíciles de encontrar.

FASES DE JEFES FINALES

Durante el transcurso del juego, irás consiguiendo llaves para los jefes finales de cada zona. Lucharás como Sonic the Hedgehog o como Sonic the Werehog dependiendo del jefe final al que te enfrentes. Estudia sus pautas de comportamiento y encuentra la manera de derrotarles. Se te concederá una medalla (lunar o solar) por derrotar a un jefe final antes de que se termine el tiempo límite.

1. Vidas restantes
2. Tiempo límite para medalla
3. Tiempo transcurrido
4. Indicador de vitalidad del jefe final
5. Indicadores de Sonic (dependiendo de la forma que haya adquirido)



PUEBLOS

1. Destinos locales
2. Cambiar tiempo (día↔noche) (estará disponible en cada zona cuando hayas cumplido ciertas condiciones)
3. Volver a mapa del mundo (abandonarás la partida si el mapa del mundo no está disponible aún)
4. Tu próximo destino

En los pueblos conocerás a gente, hablarás con ellos y reunirás información. Tendrás varios destinos entre los que elegir. Elige uno y habla con la gente de allí.

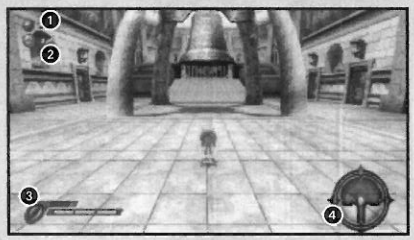
Si ves "¡NUEVO!", cerca del nombre del lugar, significa que o bien no has visitado esa zona todavía o que bien hay alguien que desea decirte algo que es de vital importancia para la historia. Incluso si no ves "¡NUEVO!", trata de hablar con la gente igualmente. Puedes llevarte más de una sorpresa.

Visitarás los pueblos de día o de noche, y algunos lugareños podrían comportarse de manera diferente según el momento del día en que los visites. Además, a medida que avanzas en el juego, podrás cambiar entre noche y día. Selecciona el icono de la parte superior derecha o pulsa el **Botón Z** para cambiar entre día y noche. Es muy posible que obtengas información diferente durante el día o la noche.

Mando clásico	Mando
Botón x	Botón X

ENTRADAS GAIA

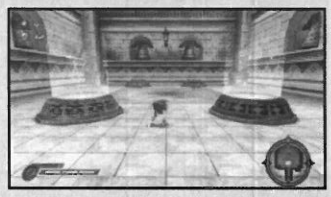
1. Número de medallas solares
2. Número de medallas lunares
3. Indicadores de Sonic (según bajo qué forma se encuentre)
4. Mapa de las zonas cercanas



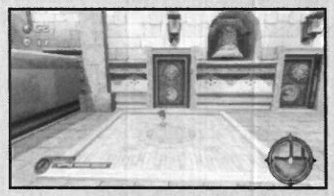
En cada pueblo hay algún sitio con un santuario sagrado llamado Entrada Gaia. Habla con los lugareños que saben de dicha entrada y acabarás encontrando el camino para llegar hasta allí.

Dentro de la Entrada Gaia, encontrarás varias puertas. Cada una de estas puertas requiere una tabla que coincida con ella para abrirse. Si tienes la tabla, la puerta que coincida con ella brillará. Al pasar por estas puertas, entrarás en fases diurnas y nocturnas y en los templos Gaia. Ten en cuenta que no todas las Entradas Gaia poseen tres puertas.

A medida que se desarrolla el juego, podrás teletransportarte a diferentes Entradas Gaia que ya hayas visitado usando los dispositivos de teletransporte. Usa uno de estos aparatos para teletransportarte instantáneamente.



Las puertas de los laterales necesitan cantidades determinadas de medallas, tanto lunares como solares para abrirse. Tras cada entrada hay una sala con rompecabezas donde deberás encontrar la manera de obtener objetos que poder ver en la pantalla de Extras (pág. 23), objetos que aumentarán tu cantidad de vidas al principio de las fases o, bien, una llave para poder acceder a nuevas misiones secretas. Si te quedas atascado, elige REINICIAR FASE en el menú de pausa y vuélvelo a intentar.



MAPA DEL MUNDO

1. Número de vidas al empezar misiones principales
2. Número de medallas solares
3. Número de medallas lunares
4. Nombre de la zona
5. Cambiar de menú
6. Tu próximo destino

El juego transcurre en diferentes zonas del mundo y, a medida que te adentras en la aventura accederás a zonas nuevas. El mapa del mundo, con la imagen del planeta fragmentado, estará disponible cuando hayas completado la primera zona. En él aparecerán las zonas a las que puedes viajar (el cursor se colocará en la zona más cercana al centro de la pantalla). Usa el **puntero** o la **cruz de control** para elegir la zona. Para cambiar de menú, pulsa el **Botón +** o el **Botón -**.

	Mando clásico	Mando
Girar el mundo	Palanca izquierda	Stick de Control
Elegir zona	Cruz de control	+ Panel de Control
Cambiar de menú	Botón L / Botón R	Botón L / Botón R

Elige una zona y aparecerá un menú. Ten en cuenta que si, al realizar una selección en un menú, aparece el icono de un candado rojo significa que no puedes elegir esa opción en este momento.

PUEBLO . . . . . Ve al pueblo de la zona seleccionada (pág.20).

FASE DE ACCIÓN . . . . . Vuelve a intentar las misiones que ya has superado. Puedes intentar mejorar tu récord o encontrar objetos que hubieras perdido. Elige una misión de la lista para volver a realizarla.

ENTRADA GAIA . . . . . Dirígete directamente a la Entrada Gaia de la zona escogida.

ESTADO GENERAL

Elige una zona para visualizar un listado con las misiones que hayas jugado en esa zona, junto con las medallas obtenidas en cada misión. Usa esta opción para comprobar dónde has perdido las medallas.

EXTRAS

Aquí podrás ver (o escuchar) las cosas que hayas encontrado mientras jugabas.

Navegar por Galería . . . . . Mira diferentes ilustraciones, bocetos e ideas para zonas y personajes.

Navegar por Música . . . . . Escucha la música del juego.

Navegar por Vídeos . . . . . Mira los vídeos del juego.

Navegar por Documentos secretos . . . . . Navegar por Documentos secretos

NOTAS

NOTAS

GARANTÍA

GARANTÍA: SEGA Europe Limited garantiza al comprador original de este Juego (según las limitaciones que se describen a continuación), que dicho Juego funcionará esencialmente como se describe en el manual adjunto durante un periodo de ciento ochenta (180) días desde la fecha de la primera compra. Esta garantía limitada le concede derechos específicos, además de posibles derechos estatutarios o de otro tipo según su jurisdicción local a los que no afecta.

LÍMITACIONES DE GARANTÍA: Esta garantía limitada no tendrá validez si el Juego se usa con fines comerciales o empresariales y/o si cualquier fallo o defecto ha sido provocado por usted (o por cualquier otra persona que actúe bajo su control o autoridad) como resultado de un fallo, negligencia, accidente, uso indebido o inapropiado, virus o modificación en modo alguno del Juego después de la compra del mismo.

RECLAMACIÓN DE GARANTÍA: Si experimenta algún problema con este Juego durante el periodo de garantía deberá devolverlo junto con copia del recibo original de compra, paquete, documentación que acompaña al Juego y explicación sobre el problema que tiene con el mismo al establecimiento vendedor donde lo adquirió o deberá llamar al departamento de servicio técnico (especificado en este manual), donde se le proporcionará la información necesaria para efectuar la devolución. El establecimiento de venta o SEGA se encargará de su reparación o le enviará uno nuevo a su discreción. El Juego que ha sido reemplazado tendrá una garantía por el periodo restante de la misma o por un plazo de ciento ochenta (180) días desde que se realizara dicho reemplazo, aquel que sea más largo. Si, por cualquier motivo, el Juego no pudiera repararse o reemplazarse, tendrá derecho al reembolso del precio que pagó por el mismo. Todo lo expuesto anteriormente (reparación, reemplazo o el precio que se pagó por el juego) es su único recurso legal.

LIMITACIONES: EN TODA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY VIGENTE (SIN QUE ELLO LIMITE O EXCLUYA DE RESPONSABILIDAD POR FRAUDE, MUERTE O DAÑOS PERSONALES EN CASO DE NEGLIGENCIA POR PARTE DE SEGA), NI SEGA, NI SUS VENDEDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ANTE LOS RIESGOS RELACIONADOS CON CUALQUIER DAÑO ESPECIAL O INDIRECTO, DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE BENEFICIOS, PÉRDIDA DE DATOS, AVERÍA DE LA CONSOLA U ORDENADOR, PÉRDIDA DE AHORROS ANTICIPADOS, PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD DE NEGOCIO O DE FONDO DE COMERCIO QUE RESULTEN DIRECTA O INDIRECTAMENTE COMO CONSECUENCIA DEL USO, POSESIÓN O MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE JUEGO, INCLUSO EN AQUELLOS CASOS EN LOS QUE SE HA INFORMADO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHA PÉRDIDA.

Salvo que se notifique lo contrario, los ejemplos de empresas, organizaciones, productos, personas y eventos que se representan en el juego son ficticios y sin relación intencionada, y que no debe inferirse, con empresas, organizaciones, productos, personas o eventos reales.

© SEGA y el logo de SEGA son marcas o marcas registradas de SEGA Corporation. Reservados todos los derechos. Sin limitar los derechos según la ley de propiedad intelectual, está terminantemente prohibida la copia no autorizada, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, difusión o ejecución pública del Juego; del mismo modo está terminantemente prohibido cualquier modo de transmisión de este Juego, de la documentación adjunta o de parte de la misma, a menos que haya sido autorizado explícitamente por SEGA.

SERVICIO AL CLIENTE

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta:

www.sega-europe.com/support

Regístrate en:

www.sega-europe.com

para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.

NOTAS LEGALES

Protothreads

Copyright (c) 2004-2005, Swedish Institute of Computer Science. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the Institute nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE INSTITUTE AND CONTRIBUTORS `AS IS' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE INSTITUTE OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Author: Adam Dunkels

Squirrel

Copyright (c) 2003-2008 Alberto Demichelis

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

SqPlus

Copyright (c) 2003-2006 Alberto Demichelis

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Sonic Unleashed™ uses Havok(r). (c) Copyright 1999-2008 Havok.com Inc (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. This software uses fonts produced by Fontworks Japan, Inc. Fontworks Japan, Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Japan, Inc.

Special Thanks to:

Massive Black Inc. Gentle Giant Studios. AOKI Prod.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

The PEGI Online logo indicates that a game allows the player to have access to online game play. For further information about online gaming please visit: http://www.pegionline.eu

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site : http://www.pegionline.eu

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info